**ТРИЗ - технология как средство развития интеллектуальных и творческих способностей детей.**

 ТРИЗ - теория решения изобретательских задач - была разработана бакинским учёным, писателем-фантастом Генрихом Сауловичем Альтшуллером.

 Главная идея его теории - технические решения возникают и развиваются не стихийно, а по определённым законам, которые можно познать и использовать для сознательного решения изобретательских задач без множества пустых проб.

Самая главная цель, которую ставит перед собой ТРИЗ-педагог, - **формирование у детей творческого мышления, т.е. воспитание творческой личности, подготовленной к стабильному решению нестандартных задач в различных областях деятельности.**

Педагогическое кредо "тризовцев" - каждый ребенок изначально талантлив и даже гениален, но его надо научить ориентироваться в современном мире, чтобы при минимуме затрат достигать максимального эффекта.

Обучение проводится с помощью занятий, игр, сказок, различных тестов.

**Девиз тризовцев - "Можно говорить все".** И дети говорят, придумывают. Выслушивать нужно каждого желающего. Пусть учатся возражать воспитателю и друг другу, но аргументировано, предлагая что-то взамен или доказывая. При этом детям нужно давать только положительную оценку: "интересно", "необычно", "любопытно", "хорошо", "молодец" и т.д.

**В арсенале технологии ТРИЗ существует множество методов и приемов:**

метод мозгового штурма, метод синектики, метод морфологического анализа, метод каталога, метод фокальных объектов, метод системного оператора, метод ММЧ (моделирования маленькими человечками), типовые приёмы фантазирования (ТПФ),  которые хорошо зарекомендовали себя в работе с детьми дошкольного возраста.

Работа по системе ТРИЗ с детьми дошкольного возраста должна осуществляться постепенно.

Для решения тризовских задач можно выделить следующие этапы работы:

***Цель первого этапа****-*научить ребенка находить и различать противоречия, которые окружают его повсюду. Например: что общее между цветком и деревом? Что общее между плакатом и дверью? и др.

***Цель второго этапа****-*учить детей фантазировать, изобретать. Например, предложено придумать новый стул, удобный и красивый. Как выжить на необитаемом острове, где есть только коробки со жвачками?

***Содержание третьего этапа****-*решение сказочных задач и придумывание разных сказок с помощью специальных методов ТРИЗ. Например, "Вас поймала баба-яга и хочет съесть. Что делать?".

***На четвертом этапе***ребенок применяет полученные знания и, используя нестандартные, оригинальные решения проблем, учится находить выход из любой сложной ситуации.

Сегодня мы рассмотрим более подробно деятельность и возможные методы на первых двух этапах.

**2. Синектика -метод аналогий:**

**а) личностная аналогия (эмпатия).**

 Предложить ребенку представить самого себя в качестве какого-нибудь предмета или явления в проблемной ситуации. Примерные варианты заданий:

изобрази будильник, который забыли выключить;

покажи походку человека, которому жмут ботинки;

изобрази рассерженного поросенка, встревоженного кота, восторженного кролика;

представь, что ты животное, которое любит музыку, но не умеет говорить, а хочет спеть песню. Прохрюкай "В лесу родилась елочка…", промяукай "Солнечный круг…" и т.д.;

**б) прямая аналогия.** Основывается на поиске сходных процессов в других областях знаний (вертолет - аналогия стрекозы, подводная лодка - аналогия рыбы и т.д.). Пусть дети находят такие аналогии, делают маленькие открытия в сходстве природных и технических систем;

**в) фантастическая аналогия**. Решение проблемы, задачи осуществляется, как в волшебной сказке, т.е. игнорируются все существующие законы (например - нарисуй свою радость - возможные варианты: солнце, цветок;

 изобрази любовь - это может быть человек, растение) и т.д.

Синектика всегда проводится в паре с мозговым штурмом.( Мозговой штурм предполагает постановку изобретательской задачи и нахождения способов ее решения с помощью перебора ресурсов, выбор идеального решения).

**3. Морфологический анализ**

**Цель этого метода** - выявить все возможные факты решения данной проблемы, которые при простом переборе могли быть упущены.

Обычно для морфологического анализа строят таблицу. В качестве осей берут основные характеристики рассматриваемого объекта и записывают возможные их варианты по каждой оси.

Лучше всего начинать работу по методу морфологического анализа со сказочных образов.

Например, необходимо создать новый образ Ивана-царевича. Наше воображение рисует нам образ молодого человека, доброго, смелого, сильного, красивого и т.п. Не будем пока отказываться от данного образа. Выделим основные критерии, по которым можно охарактеризовать этот сказочный персонаж: возраст, место жительства, внешний вид, средство передвижения, одежда и т.д. Для удобства можно занести данные характеристики в таблицу

4. Возможные варианты характеристик по выделенным критериям

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Возраст** | **Место жительства** | **Средство передвижения** | **Стиль одежды** | **Характер** |  |
| Ребёнок | Дворец | Конь | Спортивный костюм | Добрый |  |
| Подросток | Многоэтажный дом | Автомобиль | Праздничный наряд | Вредный |  |
| Юноша | Лес | Ролики | Строгий костюм | Нытик |  |
| Старик | Детский сад | Лыжи | Шорты и майка | Весельчак |  |
| и т.д. | и т.д. | и т.д. | и т.д. | и т.д. |  |
|  |  |  |  |  |  |

Чем больше критериев выбрано, тем более подробно будет описан новый образ. Характеристик по каждому из критериев также может быть сколь угодно много. В их число можно внести привычки героя, хобби, особенности общения, особенности частей тела, цвет волос, глаз и т.д.

Произвольно выберем из каждого столбца по одной характеристике и соединим воедино. Могут получиться очень интересные образы. Например, Иван-царевич - вредный подросток, одетый в праздничный наряд, проживающий в детском саду и передвигающийся на лыжах. Или старик-весельчак в спортивном костюме, живущий в лесу и передвигающийся на роликах. Сразу хочется придумать историю о таком герое.

Сколько простора для детского воображения!

Аналогично можно работать и с рукотворными предметами: придумать новый фасон платья, марку автомобиля, спроектировать дворец, разработать новую модель часов и т.д.

Затруднения вызывает то обстоятельство, что дошкольники не умеют читать и им трудно удержать в памяти большое количество характеристик объекта. В этом случае воспитателю необходимо продумать, какими символами он будет обозначать их. Используя морфологическую таблицу, можно сочинять новые волшебные истории.

**4.Метод каталога** позволяет в большой степени решить проблему обучения дошкольников творческому рассказыванию.

Для работы понадобится любая детская книга с минимальным количеством иллюстраций. Желательно, чтобы текст был прозаическим. Взрослый задаёт детям вопросы, на основе которых будет строиться сюжет, а ответ дети ищут в книге, произвольно указывая пальцем в любое место на странице. Слова попадаются самые разные, никак не связанные между собой. Выбранные методом "тыка" слова связываются в историю, сказку.

Главное здесь - грамотно составить вопросы и расположить их в нужной последовательности. При составлении вопросов следует учитывать некоторые общие особенности построения структуры сказок:

* наличие положительного и отрицательного героев;
* зло, причинённое отрицательным героем;
* борьба положительного героя со злом; присутствие друзей и помощников и у положительного, и у отрицательного героев, присутствие волшебства.

Предполагаемый ход действия сказки:

1. Жил-был…

2. И был он какой?.

3. Умел делать что?.

4. Делал он это, потому что…

5. Но в это время жила-была…

6. Она была…

7. Однажды между ними случилось…

8. Им помогла…

9. Сделала она это, чтобы… и т.д.

Вопросы можно варьировать в зависимости от развёртывания сюжета. Это требует от воспитателя навыка работы с данным методом, умения вовремя сориентироваться и сформулировать новые вопросы, не предусмотренные изначально.

Не следует ожидать, что дети с первого раза сочинят интересную, красивую историю. Первоначально дошкольникам трудно преодолеть психологическую инерцию и стереотипы: они повторяют идеи друг друга, дублируют события знакомых сказок, иногда вообще молчат. Первые истории, придуманные детьми, как правило, примитивны, неинтересны и кратки. В процессе воспитателю следует помогать детям, подсказывать варианты развития событий, поощрять удачные находки. Постепенно рассказы становятся всё более распространёнными, интересными, волшебными, увлекательными.

Данный метод эффективен в работе с небольшим количеством детей (от двух до пяти).

**Заключение:**

Учиться должно быть интересно. Главным условием развития личности ребенка является наличие привлекательных видов детской деятельности, предоставление ребенку возможности самостоятельно проявить инициативу, творчество. Одним из средств, обеспечивающих не только качественный, но и увлекательный процесс. обучения, бесспорно, является система творческих заданий на основе методов и приемов ТРИЗ.